Un crush, ideado por mi y por BS_BykToR, es así como un evento sorpresa, que el enemigo no se le pase por la cabeza de que lo vas a hacer.

así pues, haremos un uso de la caballería turca, para pasar como mínimo en 14 a castillos y sorprenderle con el explorador a sus madereros por el desarrollo de los turcos (Transformación de explorador a caballería ligera sin coste nada mas pasar a castillos)

El Proceso de ejecución de esta técnica es complicado y requiere mucha concentración por parte del que lo ejecuta o se vera obligado a:

-Perdida de tiempo así como segundos o quizás minutos.

-Perdida de aldeanos, sobre todo en la caza del jabalí, o al mandar a la base enemiga por los lobos.

-Las casas, un gran problema para algunos jugadores nerviosos, así el nerviosismo debe ser eliminado.

-El Olvido de construcciones o creación de aldeanos.

-El miedo a la economía, problema para muchos jugadores que les da miedo el pasar pronto con una economía tan floja.(NOTA: no os confieis demasiado, esa economía, tan floja, puede resultar una gran técnica, a la vez de que atacas con gran potencia tu economía aumenta y la del enemigo se debilita, depende si has ejecutado bien el ataque)

Ahora escribo un resumen y orden de ejecución de esta técnica:

Minuto

¿Qué hacer?

Observaciones

0,5 a 4

2 aldeanos a casa y el otro a otra en total dos casas y construyes 5 aldeanos en el centro urbano, cuan

Pueden ocurrir imprevistos como no encontrar ovejas antes de que estén terminadas las casas.

4 a 6

El aldeano 15 a construir casa cerca de un jabalí los demás siguientes a madera. El constructor termina

El jabalí debe ser atraído con precaución, pues no dispones de telar y a los 4 toques de un jabalí contra

6 a 8

El aldeano 20 mandalo a hacer otra casa cerca del otro jabalí, y sigue mandando a madera hasta el mi

Lo mismo que lo anterior, debes tener precaución al atraer el jabalí. Tampoco dispones de telar au

Min 9

En este tiempo deberías tener 30% como mínimo de feudal desarrollado, así que a medida de que el 2

En the conquerors esta técnica puede ser usada también pero tiene inconvenientes como el de los cent

Min 10 a 12

Min 10: deberías tener ya 500 comida apresúrate en economía o lo lamentaras, la madera debe estar p

Cuidado con esta etapa requiere mucha concentración y precisión para no descuidarse ni un segu

Min 13

Construye collera, asigna varias colas de granjas (si es conquerors) y construye hacha de doble filo en

Se requiere collera para no usar tanta madera demasiado pronto.

Min 14

Pasamos a castillos sobre este minuto. El explorador ataca a los indefensos madereros y el enemigo a

Ten cuidado con los lanceros, si hay lanceros no cargues la caballería ligera sobre ellos, huye y mata lo

Min 16

El enemigo sufre las consecuencias y 6 jinetes ligeros destruyen sus madereros, cuando tengas 5 granj

Ten cuidado, si el enemigo toca campana no sigas a sus aldeanos.

Min 18

6 aldeanos en piedra y los siguientes de el centro construido a granjas. En el centro principal comienza

Min 20

El enemigo pasa a feudal, construye un centro al lado de su base, un taller de maquinaria y empieza a s

Asi ha sido una emocionante partida en la que se demuestra que los turcos también sirven para ataques masivos en edades tempranas